
SWJ-SUM004
WonderSwan
アンカーズ
フィールド
ANCHOR Z FIELD
通信対応
©1999 Sammy
Sammy

⚠ 注　意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10〜15分程度、休憩していただくようお願いいたします

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

目次（もくじ）



ストーリー

とある惑星のとある時代。
幾多の国家が林立するこの世界で、今まさに侵略戦争が勃発しようとしていた。

しかしこの星の人々は、根っから「の～天気」で、戦争といっても力ずくで相手国の人々を殺して奪いとるなんてことは、夢にも考えていない。下手すれば「じゃんけん」で決めてしまいかねないような、そんな彼らには殺戮兵器なんて言葉さえも存在しなかった。

しかし、そんな彼らにも自分の国は広い方がいいなという気持ちはあり、各国の代表が集まって戦争のルールを話し合った。

そのルールに従ってアンカーマシンの製造を開始し、選りすぐりのエキスパートを集め自国代表の「アンカーズ」を結成。

彼らの戦争とは、純粋に領土を確保することが「目的」であり、「手段」そのものであった。

かくして前代未聞の陣取り戦争の幕は、切って落とされた。目的はただひとつ。

せかいとういつ
「世界統一！」



ゲームモード



アンカーズフィールドには、次のようなゲームモードが用意されています。

ストーリーモード

1人用です。プレイヤーはアンカーズの隊長となり、40の国を攻略していくことが目的になります。

対戦モード

1～2人用です。3つのモードがあります。

1P vs CPU

対CPU戦をおこないます。ストーリーモードを進めていくごとにプレイできるステージが増えていきます。

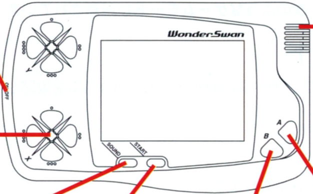
1P vs 2P

1台のワンダースワンで対人戦ができます。また、対戦用に用意した7つのステージから選択できます。

通信対戦

2台のワンダースワンとソフト、通信ケーブルを使用して対戦ができます。この時は、お互いのセーブデータを利用しての対戦になります。（全7ステージ）

操作方法



電源スイッチ

Xボタン
選択・決定

周辺機器差し込み口
ワンダースワン専用通信ケーブル、ワンダースワン専用ヘッドホン付きアダプタ（別売り）をセットします。

サウンドボタン
スピーカーの音量を3段階で調節します。

スタートボタン

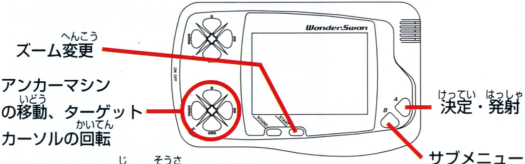
Bボタン
キャンセル

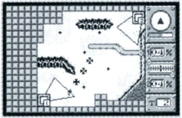
Aボタン
決定。
次の画面に進みます。

※通信対戦は、通信ケーブル接続時のみ選択できます。また、通信プレイ時は、プレイ中絶対にケーブルを抜かないでください。

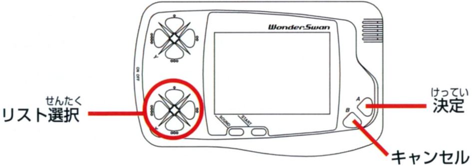


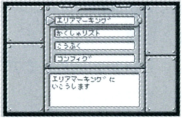
発射モード時の操作



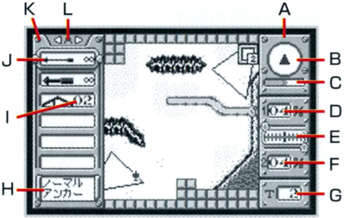


サブメニュー時の操作





パネル説明（せつめい）



A：メインパネル

B：風向（かざむき）

C：風力（ふうりょく）

D：1プレイヤーのエリア占有率（せんゆうりつ）

E：エリア占有率（せんゆうりつ）ゲージ

F：2プレイヤー（CPU）のエリア占有率（せんゆうりつ）

G：ターン数表示（すうひょうじ）

H：名前表示（なまえひょうじ）

I：残数（ざんすう）

J：セレクター(ここでアンカーや炸薬（さくやく）を選（えら）びます)

K：サブパネル

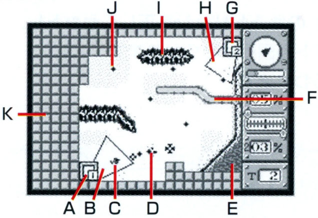
L：リストページ

いろいろな情報（じょうほう）を参考（さんこう）にして、戦術（せんじゅつ）を練（ね）り戦（たたか）っていきます。アンカーを障害物（しょうがいぶつ）に当（あ）たらないように発射（はっしゃ）し、3発以内（ぱついない）で自分（じぶん）の陣（じん）地（ち）に戻（もど）ると、陣地（じんち）を広（ひろ）げることができます。

画面の説明



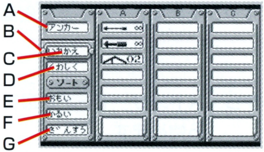
画面説明



A：自軍陣地
B：自軍エリア
C：アンカーマシン
D：ターゲットカーソル
E：海
F：川
G：敵陣地
H：敵エリア
I：山
J：アイテムポイント
K：フィールド外

各種リスト

フィールド等で拾ったアンカーや炸薬を使いやすいように並び替えたり説明を見ることができます。



A：リスト名表示　B：セレクター
C：各パーツを入れ替えることができます
D：各パーツの詳細説明を見ることができます
E：重い順に並び替えます
F：軽い順に並び替えます
G：残数の多い順に並び替えます

メインメニュー

ワンダースワン本体に「ANCHORZ FIELD」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにすると、サミーロゴのあとにタイトル画面があらわれます。
STARTボタンを押すとモード選択画面があらわれます。

はじめから：ストーリーモードを最初から始めます。
つづきから：ストーリーモードのセーブした場所から始めます。
たいせん　：対戦モードで遊びます。
コンフィグ：ゲーム中の各種設定を変更します。

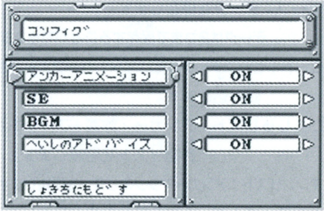


コンフィグ



メインメニューで「コンフィグ」を選択してAボタンを押します。ここでは、ゲーム中の各項目の設定ができます。X2・X4ボタンで各設定の ON/OFF、AまたはBボタンでメインメニューに戻ります。

アンカーアニメーション：アンカーの飛行アニメーションをON/OFFできます。
S E ：ゲーム中の効果音をON/OFFできます。
B G M：ゲーム中のBGMをON/OFFできます。
へいしのアドバイス：兵士の警告メッセージをON/OFFできます。
しょきちにもどす：Aボタンで各設定をすべてONにできます。



セーブ・ロード

ワールドマップ上でBボタンを押すとセーブ・ロード画面が呼び出せます。

セーブ：データを保存します。
データは2つまで保存することができます。

ロード：セーブデータまたはオートセーブデータを読み込みます。

かくしゅリスト：アンカー・炸薬・アイテムの各種リストを閲覧します。

マシンリスト：アンカーマシンのリストを閲覧します。

コンフィグ：ゲーム中の各種設定を変更します。



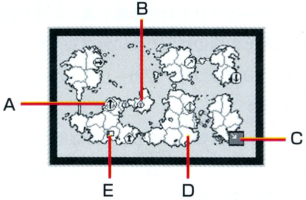


ストーリーモードでのゲームの進め方



世界は6つの大陸と小さな島からなり、プレイヤーの国を含めて40の国家が乱立している。ワールドマップを使って戦う国を決めて、世界統一へ突き進もう。

ワールドマップ



A：自国カーソル
B：自国領土フラッグ
C：強国マーク
D：中立国
E：強国領土フラッグ

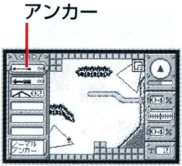
アンカー選択

アンカーには様々な種類があり、選んで使うことができます。

●アンカーはそれぞれ飛距離や風の影響が異なります。その場その場の状況で使い分けてください。

●X2・X4ボタンでアンカーリストのページが切り替えられます。

●アンカーには弾数があり、0になるとロストしてしまいます。ただし、∞と表示されているものはいくら使ってもなくなりません。



アンカーの獲得および説明

アンカーの重さ：★が多いほど飛距離が短い

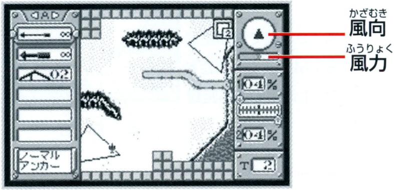
くうきていこう：★が多いほど失速しやすい

かぜのえいきょう：★が多いほど風に流されやすい

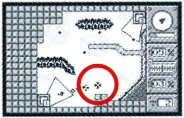
方向設定



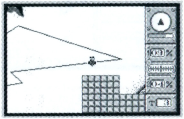
ターゲットカーソルを移動して発射方位を決定。
風の向き・強さ、使うアンカーの特長や炸薬のパワーを考えて、障害物に注意して慎重に方位を決めましょう。
3回の発射で自国の陣地に戻れば、陣地が広がります。



ターゲットカーソル



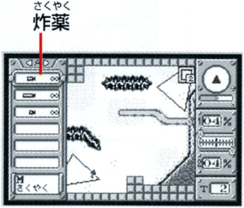
ズーム画面



炸薬選択

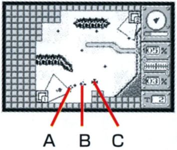
炸薬には様々な種類があり、選んで使うことができます。

●炸薬はそれぞれパワーが異なり、アンカーの飛距離を調整することができます。



●ターゲットカーソルで、炸薬を使って飛ぶ距離がわかります。

A：S炸薬で飛ぶ距離
B：M炸薬で飛ぶ距離
C：L炸薬で飛ぶ距離



※ただし、風の影響などで実際の飛距離はズレてきます。
またターゲットカーソルは使うアンカーによって長さが変化します。

パワーゲージ

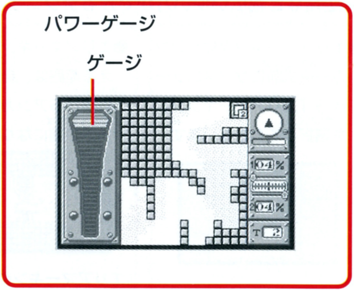


ゲームを進めていくとパワーゲージ式のアンカーマシンが手に入ります。

●パワーゲージは炸薬を必要とせず、パワーを自由に調整することができます。

●Aボタンを押すとパワーの充填が始まり、ゲージが上下します。発射したい強さでもう1度Aボタンを押すと発射されます。

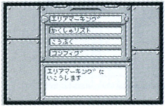
また、Aボタンを押す前にX4ボタンでアイテムを使用することができます。



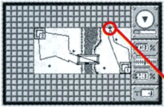
エリアマーキング

エリアマーキングとは、自分の陣地と相手の陣地・フィールドの外壁をアンカーマシンでつなげて、一気に空き陣地をとってしまうテクニックです。
一発逆転など幅広い使い方ができるテクニックです。

●エリアマーキングは、アンカー選択前にサブメニューから「エリアマーキング」を選択しておこないます。

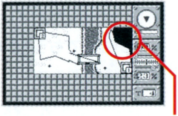


●エリアマーキングをおこなえる範囲は、自分の陣地の外周からアンカーマシン1台分の幅になります。



エリアマーキング可能範囲

●エリアマーキングした地点を境に、空き陣地の狭い方が自国の陣地になります。



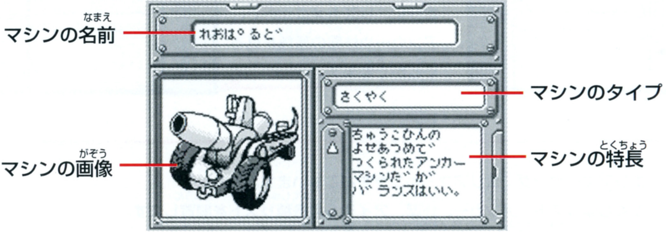
エリアマーキングによって塗られたエリア

●海や川、山に対してはエリアマーキングはできません。

アンカーマシン



各フィールドでの戦闘にはいる前に自分の使うマシンを選択します。



X2・X4ボタンで画面が変わり、自分が使えるマシンが表示されます。

サブメニュー



ゲーム中にBボタンを押すとサブメニューを呼び出せます。さらに、リストメニューで、アンカーや炸薬の種類を見ることができます。



エリアマーキング：エリアマーキングをおこないます。
かくしゅリスト：アンカー、炸薬、アイテムの各種リストを閲覧します。
こうふく：敵に降伏してそのステージを終わらせます。
コンフィグ：ゲーム中の各種設定を変更します。

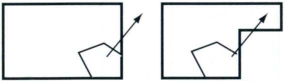
ルール解説



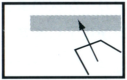
アンカーのロスト

発射地点、アンカー、発射方位、炸薬を決定したら1弾目を発射します。3発目以内で自国の陣地に到達すれば、自国の領地とできます。この時、アンカーが次のようになった場合、その場でターンが終了し、アンカーがロストします。

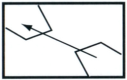
アンカーが、フィールド外へ落下または通過



アンカーが川、湖、海に落下



アンカーが相手陣地内に落下または通過



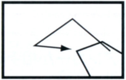
アンカーが山に着弾



アンカーはロストしないがターン終了

アンカーが次のようになった場合、その場でターンが終了します。

アンカーが3弾目以内で自陣に戻れないとき



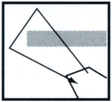
アンカーが交差したとき



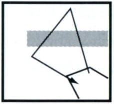
特殊なケース

アンカーが川、湖、海をまたいだとき

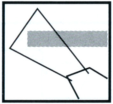
またぎ方



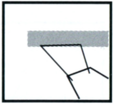
またぎ方



増える陣地



増える陣地



使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。

●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。

●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。

●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

●万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

Sammy

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

MADE IN JAPAN